Manual do soldado OF - 1199 - 1HL

MINISTÉRIO DA GUERRA

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

MANUAL DO SOLDADO

1º DE NOVEMBRO

RESTRIÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO: Aprovado para divulgação pública; distribuição sem restrição.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 3

PARA COMEÇAR 4

MENU PRINCIPAL 5

CONFIGURAÇÃO 6

SEJA UM SOLDADO EFICIENTE 8

INFORMAÇÕES NA TELA 10

ARMAS 11

DESERT EAGLE .357 11

M-40A1 SNIPER RIFLE 12

M-249 SAW LIGHT MACHINE GUN 13

ITENS DE CAMPANHA 14

COMO COMANDAR SEU ESQUADRÃO 18

CONHEÇA SEU ESQUADRÃO 19

MULTIJOGADOR 22

CRÉDITOS 24

A instituição militar não declara nem faz a guerra; esses são atos emanados do povo. Mas é o principal dever da instituição militar socorrer o país em caso de qualquer grande ameaça.

INTRODUÇÃO

Você agora é um membro das Forças Armadas dos Estados Unidos. O exército americano é formado por cidadãos livres, escolhidos entre pessoas livres. O povo americano, por sua própria vontade, e por intermédio daqueles que elegeu para representá-lo no Congresso, está determinado a manter vivas as instituições democráticas do país. Em caso de necessidade, fomos incumbidos de defender nosso direito de viver à maneira americana, para que continuemos a ter benefícios e privilégios não desfrutados pelos cidadãos de nenhuma outra nação. Foi em você, e em seus milhares de companheiros no serviço militar, que nosso país depositou a confiança de vitória, caso nossa segurança venha a ser ameaçada.

Você aprenderá o mais rápido possível tudo aquilo que um soldado treinado precisa saber. As informações básicas militares estão aqui descritas e explicadas, para que possam estar sempre à sua disposição. Seu progresso nas missões será muito mais rápido após o domínio do conteúdo deste manual.

Depois que você se torna um oficial subalterno, não tem muito tempo para aprender suas funções e deveres. Espera-se que você conheça, e mostre que conheça, esses deveres. De uma hora para outra você pode ser designado para assumir a liderança de um esquadrão, na condição de cabo – e isso pode ocorrer num momento crítico.

3 de março

Mais um dia típico e infernal na base... Ficarei feliz quando isso acabar e receber uma missão. Um civil esquisitíssimo foi visto por aqui. Segundo rumores, ele pertence a um órgão do governo e está fazendo recrutamento; outros dizem que ele faz parte de um grupo secreto de pesquisa. Se eu pudesse fazer parte deste trabalho, não hesitaria. Seria legal participar desta aventura e sair da rotina.

PARA COMEÇAR

INÍCIO DA MISSÃO
(Instalação do Jogo)

Insira o CD do jogo em sua unidade de CD-ROM. Se a função AutoReprodução (AutoPlay) estiver ativada, clique no botão Install Opposing Force (Instalar Opposing Force) e siga as instruções na tela. Se a função AutoReprodução não estiver ativada, clique duas vezes no ícone Meu Computador (My Computer) em sua área de trabalho. Clique no ícone da unidade de CD-ROM. Siga as instruções de instalação. Se o processo de instalação não se iniciar instantaneamente, clique duas vezes em autorun.exe.
Após a instalação do jogo, você poderá optar entre começar a jogá-lo imediatamente, ou mais tarde, selecionando Half-Life: Opposing Force no menu Iniciar (Start).

EQUIPAMENTO NECESSÁRIO PARA CADA SOLDADO
(Requisitos Mínimos do Sistema)

Windows® 95/98 ou Windows NT
Pentium® 133 MHz
24 MB de RAM
Unidade de CD-ROM 2X
Mouse e teclado
Monitor SVGA 640x480 high color (16 bits)
Placa de som compatível com o Windows
200 MB de espaço no disco rígido (o *Half-Life* tem de estar instalado)

O QUE SEU PAÍS RECOMENDA
(Requisitos Recomendados)

Pentium® 166 MHz ou superior recomendado
32 MB de RAM
Placa aceleradora 3D (Open GL ou Direct 3D)
Provedor de serviço de Internet com programa de acesso de 32 bits e modem de 28,8+ ou LAN (rede local)

O bárbaro que mata por matar e que despreza as leis de guerra causa repugnância aos instintos do nosso povo, independentemente da bandeira pela qual ele lute.

MENU PRINCIPAL

O menu principal do *Half-Life: Opposing Force* pode ser acessado a qualquer hora do jogo pressionando-se a tecla Esc. Use o mouse ou as teclas com as setas para cima e para baixo para navegar no menu principal. Tal como no jogo original, apertando a tecla Esc o jogador é levado à tela anterior. Abaixo acham-se descritas as novas opções do menu, introduzidas no *Opposing Force*.

Antes de começar o jogo, o menu principal tem as seguintes opções:

***New Game** (Novo Jogo)*
***Boot Camp** (Campo de Treinamento)*
***Configuration** (Configuração)*
***Load Game** (Carregar Jogo)*
***Custom Game** (Carrega o modo de jogo Team Fortress Classic)*
***Multiplayer** (Multijogador)*
***View Readme** (Ver Readme)*
***Previews** (Visualização)*
***Quit** (Sair)*

NEW GAME (NOVO JOGO)

Como no *Half-Life*, ao escolher a opção New Game para dar início a uma missão, o jogo pede-lhe que escolha um nível de dificuldade.

Easy (Fácil): Os inimigos são fracos e fáceis de matar.
Medium (Médio): Os inimigos causam mais danos, mas são fáceis de matar.
Difficult (Difícil): Os inimigos causam mais danos e são difíceis de matar.

BOOT CAMP (CAMPO DE TREINAMENTO)

Acesse a tela Boot Camp a qualquer momento do jogo para saber quais aptidões técnicas um soldado precisa ter. Entre elas incluem-se a capacidade de operar os novos coletes e os óculos de visão noturna. Além disso, os soldados têm que aprender a disparar as novas armas e a trabalhar em equipe num esquadrão. Essa tela também inclui cursos de obstáculos, de subida em corda e treinamento no uso de rádio. **Mesmo que você já tenha jogado o *Half-Life*, é recomendada uma visita à Boot Camp antes do início da primeira missão no *Opposing Force*.**

O homem que está sempre pensando mais em seus "direitos" do que em seus deveres é um mau soldado.

CONFIGURAÇÃO

Nesse menu você pode escolher as opções de jogo, ajustar o vídeo e áudio para seu sistema e personalizar os controles de teclado. Depois de configurar o jogo, pressione o botão Done (Ok) para confirmar sua configuração e retornar ao menu principal. Pressione o botão Use Defaults (Usar Padrões) para restaurar a configuração original.

CONTROLS (CONTROLES)

A maneira de configurar os controles no *Opposing Force* é a mesma do *Half-Life*.

NOTA: Se você personalizou os controles no *Half-Life*, talvez seja bom dar uma olhada nas teclas predefinidas do *Opposing Force*, para certificar-se de que as novas configurações e opções são do seu agrado.

AUDIO (ÁUDIO)

A opção HEV Suit Volume (Volume do Colete) ajusta o volume das instruções fornecidas por seu colete.

Para ouvir a música do *Opposing Force*, é preciso que o CD esteja na unidade de CD-ROM. Para ajustar o volume da música, vá para o menu Iniciar / Programas / Acessórios / Multimídia (Start / Programs / Accessories / Multimedia) e selecione o utilitário Controle de Volume (Volume Control).

VIDEO (VÍDEO)

Desde o lançamento de *Half-Life* surgiram no mercado placas de vídeo mais atualizadas. Devido ao sucesso do *Half-Life*, muitas dessas atualizações incluem otimizações que farão este jogo funcionar ainda melhor em seu sistema. É recomendável que você entre em contato com o fabricante de sua placa de vídeo para verificar se sua versão do driver é a mais recente.

CONTENT CONTROL (CONTROLE DE CONTEÚDO)

Desabilita as cenas mais violentas.

UPDATE (ATUALIZAÇÕES)

Durante a instalação do jogo, sua versão original do *Half-Life* será atualizada. Mas é recomendável que você habilite periodicamente a opção Update (Atualização) para procurar novas versões e novos conteúdos do jogo.

Ao ser respeitoso e gentil com um superior, você demonstra as qualidades de um bom soldado.

HIGIENE MILITAR

1 Se a qualquer momento você não estiver se sentindo perfeitamente bem, ou achar que está doente, procure imediatamente seu primeiro-sargento. Ele vai encaminhá-lo a um oficial médico para exames.

2 Mantenha-se distante de qualquer pessoa doente, a menos que seja seu dever tomar conta dela.

3 Tome banho com freqüência, e em intervalos regulares, pelo menos duas vezes por semana. Preste especial atenção às axilas, à região entre as pernas e aos pés.

4 Mantenha-se alerta em relação a piolhos (piolho-do-homem e chato). Se seu corpo ou cabeça apresentarem uma coceira incessante, informe imediatamente a um médico oficial.

5 Procure evacuar regularmente, uma vez ao dia, de preferência nos mesmos horários. O uso do chão para a evacuação é uma fonte de perigo para todos.

6 Mantenha o cabelo curto e as unhas limpas. Isso é especialmente importante se você for designado para a função de cozinheiro, padeiro ou qualquer outra em que manipule alimentos.

7 Moscas e baratas freqüentemente portam germes de doenças e os depositam em alimentos. Restos de comida, cascas de frutas e estrume não devem jamais ser deixados no chão da base ou acampamento militar.

8 Evite doenças venéreas. Se você achar que contraiu uma, informe imediatamente ao médico oficial e faça exatamente o que ele determinar.

7 de março

Hoje eu finalmente vi o tal cara do governo. Não sei ao certo se é um agente do FBI, mas estava vestindo um terno muito apertado e carregava uma pasta. Ele me pareceu mais um advogado ou um corretor de seguros. Notei que estava me observando. Muitas vezes no decorrer do dia vi que me espreitava durante o treinamento. Fico imaginando o que ele seria capaz de fazer.

SEJA UM SOLDADO EFICIENTE

Você pode querer invadir uma sala e começar a atirar em tudo o que estiver à vista. Às vezes fazemos isso mesmo. Mas há várias outras maneiras de interagir com o cenário ao seu redor. Eles são os mais realistas possíveis e influem no modo de você se locomover pelo ambiente. Por exemplo, o ambiente obedece a lei da gravidade; não se espante, pois, se ao caminhar sobre uma superfície de telhas, ela vier a ceder sob seu peso. Além desse, há uma série de outros efeitos de superfície. Os chãos molhados são escorregadios, e os itens de vidro, se atingidos com força, quebram. Você também pode esburacar uma parede com tiros para marcar seu território ou assinalar um local.

A TECLA USAR

Disparar armas é apenas uma das coisas que você pode fazer neste jogo. Pressione a tecla Usar (E) para realizar qualquer tipo de movimento.

Pessoas – Nem todos são seus inimigos. Embora alguns cientistas e guardas de segurança possam ter medo de um soldado como você, outros podem estar dispostos a ajudá-lo. Além disso, não hesite em se aproximar de soldados amistosos que encontrar. Lembre-se de que o médico irá curá-lo se você pressionar a tecla Usar na frente dele. E um engenheiro com um maçarico arrombará algumas portas se você conduzi-lo até elas. Um esquadrão que trabalha junto de maneira eficiente é mais poderoso do que a soma de suas partes.

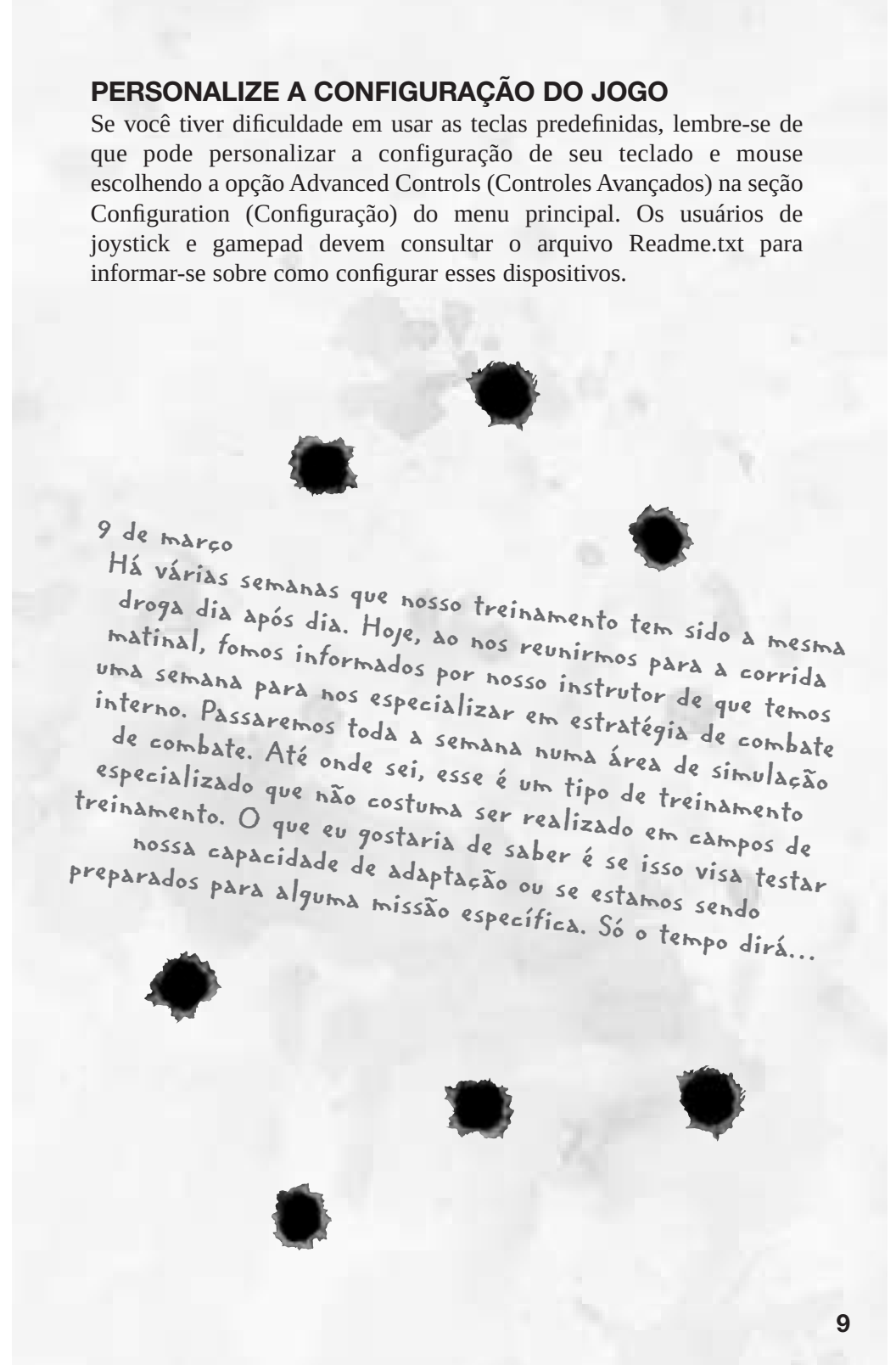
Objetos – Muitos objetos, incluindo portas, interruptores e botões, podem ser ativados pressionando-se a tecla Usar. Em alguns casos, será preciso manter a tecla pressionada para se executar a ação desejada.

Potencializações – Para ativar os carregadores de bateria do traje HEV e os kits de primeiros socorros embutidos nas paredes, aproxime-se deles e pressione a tecla Usar. Seu colete foi projetado pelos militares para funcionar com diferentes tipos de energia, incluindo aquela fornecida pelos carregadores de traje HEV.

Como puxar objetos – Puxe caixas e carrinhos para novas posições pressionando a tecla Usar enquanto caminha vagarosamente para trás. (Para empurrar objetos móveis, basta caminhar em direção a eles e prosseguir vagarosamente para a frente.)

PERSONALIZE A CONFIGURAÇÃO DO JOGO

Se você tiver dificuldade em usar as teclas predefinidas, lembre-se de que pode personalizar a configuração de seu teclado e mouse escolhendo a opção Advanced Controls (Controles Avançados) na seção Configuration (Configuração) do menu principal. Os usuários de joystick e gamepad devem consultar o arquivo Readme.txt para informar-se sobre como configurar esses dispositivos.



9 de março

Há várias semanas que nosso treinamento tem sido a mesma droga dia após dia. Hoje, ao nos reunirmos para a corrida matinal, fomos informados por nosso instrutor de que temos uma semana para nos especializar em estratégia de combate interno. Passaremos toda a semana numa área de simulação de combate. Até onde sei, esse é um tipo de treinamento especializado que não costuma ser realizado em campos de treinamento. O que eu gostaria de saber é se isso visa testar nossa capacidade de adaptação ou se estamos sendo preparados para alguma missão específica. Só o tempo dirá...

INFORMAÇÕES NA TELA

O COLETE DE COMBATE

No começo do jogo, você precisa achar e vestir o colete de combate próprio para ambiente de risco (Powered Combat Vest – PCV) fornecido por seus oficiais militares. O colete pode ser recarregado periodicamente e quanto mais carregado ele estiver, maior sua capacidade de proteção. Para recarregar o colete, procure um carregador de HEV ou PCV nas paredes ou apanhe as baterias que encontrar pelo caminho.

O HUD

Uma vez dentro do colete, a energia do dispositivo ativa o HUD (Head-Up Display). O HUD é um termômetro de seu estado de saúde, da energia disponível no traje e da quantidade de munição que lhe resta. Permite que você examine e selecione as armas em seu arsenal e os itens em seu inventário. Ele também alerta quando você está sendo atingido e sofrendo danos.

ÓCULOS DE VISÃO NOTURNA

A máscara e os óculos do soldado são usados em conjunto com o colete para proporcionar-lhe visão noturna. Os óculos necessitam de um tipo especial de bateria recarregável que fica dentro do colete. Essa bateria serve para evitar o descarregamento das células usadas na proteção contra danos físicos (armadura). Os óculos podem ser ativados e desativados e lhe garantirão uma boa visão em ambientes escuros. Eles, porém, não têm muita utilidade em ambientes claros, por isso é recomendável que só sejam usados em ambientes de pouca luz.

ARMAS

O arsenal de um soldado é extremamente importante em época de guerra. Mas mais importante ainda é sua capacidade de utilizá-lo eficientemente. Durante todo o serviço ativo é responsabilidade do soldado manter a perícia no uso de cada uma de suas armas, conhecendo suas características. Semanalmente, e se possível diariamente, ele deve realizar treinamentos para manter o domínio sobre seu uso. O uso dessas armas deve ser instintivo e tão natural quanto o ato de respirar.
Esta seção descreve as armas disponíveis e técnicas de uso, fornecendo informações que todo soldado deve conhecer.

DESERT EAGLE .357

DESERT EAGLE .357

Classe Pistola (grupo 2)

Munição Calibre .357

Dano Médio

Capacidade 7 tiros por pente

A Desert Eagle é a pistola padrão fornecida aos soldados, devendo por isso ser empregada em combates de curta distância. Quando utilizada por equipes de assalto, ela é equipada com uma mira a laser, que a torna a ferramenta ideal para desativar minas e acertar outros objetos pequenos, que exigem pontaria precisa. O soldado precisa ter cuidado ao utilizar a mira a laser, pois ela pode revelar sua posição ao inimigo. Embora a Desert Eagle possua de fato um pente com maior capacidade de armazenagem de bala do que um revólver, os soldados devem evitar sobrecarregar-se com quantidades excessivas de munição de reserva. Jamais carregue mais de 36 cartuchos desse tipo de munição.

12 de março
Correm boatos desde o início do nosso treinamento de combate interno. A maior parte de meus companheiros está convencida de que estamos sendo preparados para uma missão. Não há ainda um consenso quanto ao tipo de missão. Ouvi muitas menções ao Centro de Pesquisas Black Mesa, embora não tenha informação a respeito desse local. Segundo os rumores, alguma pesquisa ultra-secreta está sendo realizada lá. Não me parece algo muito emocionante...

M-40A1 SNIPER RIFLE

Classe Rifle (grupo 6)

Munição 7,62 mm NATO

Dano Muito Grande

Capacidade 1 tiro

M-40A1 SNIPER RIFLE

O Sniper Rifle (rifle de atirador), como o nome indica, é usado para pontarias certeiras em tiros de longa distância. O recarregamento da arma é demorado e apenas um disparo pode ser feito de cada vez. O rifle, porém, vem equipado com uma poderosa mira telescópica, que permite ao soldado acertar um alvo a uma distância de até 800 metros. Por razões óbvias, essa não é uma arma para combates a curta distância; mas, usada com eficiência, pode provocar muitas baixas, além de diminuir o moral dos inimigos que sobreviverem ao seu ataque. Para ver através da mira do rifle, pressione a tecla alternativa de disparo. Para voltar à visão normal, torne a clicar na tecla ou selecione uma outra arma.

Para inserir um pente – *Sem abaixar a mão direita, vire o cano para a direita. Segure um pente com os primeiros dois dedos e o polegar da mão esquerda. Tire-o do cinto e insira-o na pistola. Pressione com força para encaixá-lo na posição correta.*

M-249 SAW LIGHT MACHINE GUN

Classe Metralhadora (grupo 6)

Munição 5,56 mm

Dano Grande

Capacidade 100 tiros

M-249 SAW LIGHT MACHINE GUN

A Arma de Assalto do Esquadrão (Squad Assault Weapon – SAW) é a melhor arma de combate em equipe. Pode ser usada na retaguarda como arma de apoio para conter os tiros inimigos ou pode ser empregada por um soldado posicionado para repelir rapidamente uma força defensiva. É recomendável que se mantenha um bom estoque de projéteis para a M-249, já que sua velocidade de disparo faz com que se esgote sua munição em poucos segundos de combate. Os tiros dessa metralhadora são mais certeiros quando dados de uma posição em que o soldado está parado e agachado. A precisão é menor quando ela é usada em movimento.

AVISO: Se seu rifle apresentar problemas de funcionamento com uma carga dentro da câmara quente no cano da arma, remova-a imediatamente. Mantenha seu rosto afastado da porta de ejeção na hora de limpar a câmara, para evitar queimar-se com o calor liberado.

ITENS DE CAMPANHA

RÁDIO

A comunicação pode ser considerada a ferramenta mais importante de um soldado. Os rádios são utilizados para que os soldados em campanha possam manter-se em contato permanente uns com os outros. Eles permitem aos soldados contatar e localizar seus companheiros militares. O rádio também é útil para receber avisos de perigo e outras informações importantes enviadas pela base. Como geralmente é um objeto fixo, não pode ser carregado de um lado para o outro. Mas sua utilidade na campanha não deve jamais ser subestimada. Ponha-se de frente para o rádio e use a tecla Usar para operá-lo.

CORDAS

Um soldado bem treinado não fica sempre limitado ao chão. Cordas podem ser empregadas para alçar tropas a terrenos mais altos ou conduzi-las, por meio de rappel, para superfícies mais baixas. Quando aprenderem a aproveitar as leis de gravidade e inércia para se balançar na corda, os soldados poderão utilizá-la de maneira criativa. Um soldado engenhoso é um bom soldado. Para agarrar-se a uma corda, basta atirar-se contra ela. Usadas em conjunto com os controles para olhar para cima e para baixo, as teclas de movimentação para a frente e para trás permitem-lhe subir numa corda e descer dela. Para soltar-se de uma corda, pressione a tecla Pular. Uma outra maneira de fazer isso é deslizar até o final da corda. Para balançar-se na corda, tente usar as teclas de movimento enquanto olha para a frente. É possível pegar embalo numa corda e atirar-se em pleno ar antes de soltar-se dela. Às vezes é preciso balançar-se numa corda para atingir uma área acidentada e saliente, que poderia ser inacessível por qualquer outro meio.

ARMAS FIXAS

Na campanha os soldados podem usar grandes metralhadoras, torres de míssil e até mesmo artilharia pesada. Algumas armas, como os canhões, exigem um maior cuidado na mira, antes de o disparo ser feito. Em relação às armas de disparo rápido, o método simples é muitas vezes o mais eficaz – atire até não sobrar mais nada em movimento. A maior parte das armas montadas vem equipada com uma quantidade suficiente de munição interna que permita um tiroteio ininterrupto. As armas maiores vão exigir uma cuidadosa regulagem e pontaria, antes de o comando de disparo ser dado. Ao encontrar uma arma de fogo montada, tente fazer disparos contra todas as estruturas sólidas à vista. Muitas vezes, as grandes armas montadas podem destruir alvos que as armas convencionais portáteis não podem.

AS LEIS DE MURPHY NO COMBATE

1 Você não é o super-homem.

2 Se é algo estúpido, mas funciona, então não é estúpido.

3 Não chame a atenção – isso atrai tiros.

4 Em caso de dúvida, esvazie seu pente.

5 Jamais divida uma trincheira com alguém mais corajoso que você.

6 Jamais se esqueça de que sua arma foi produzida pelo fabricante que ofereceu os menores preços.

7 Se seu ataque está indo realmente bem é porque é uma emboscada.

8 Nenhum plano resiste intacto ao primeiro contato.

9 Todos os estopins de granada de cinco segundos queimam em três.

10 Tente não parecer importante, pois os inimigos podem estar com pouca munição.

11 Se você estiver avançado em relação à sua posição, poderá ser o primeiro a ser atingido.

12 A atividade inimiga que você está ignorando pode ser o ataque principal.

13 As coisas importantes são sempre simples.

14 As coisas simples são sempre difíceis.

15 O caminho mais fácil está sempre minado.

16 Se lhe falta tudo, menos inimigos, você está em combate.

17 Ao dominar uma área, não se esqueça de avisar o inimigo.

18 Os tiros que chegam têm a preferencial.

19 Fogo amigo não existe.

20 Se o inimigo estiver na sua linha de tiro, VOCÊ TAMBÉM ESTÁ NA DELE!

21 Nenhuma unidade preparada para combate jamais passou numa inspeção.

22 As coisas que, para funcionar, precisam estar juntas geralmente não podem ser despachadas juntas.

23 O rádio vai falhar no momento em que você precisar desesperadamente de reforço.

24 Você pode levar um tiro por qualquer coisa que fizer, e até mesmo pelo que não fizer.

25 Balas rastreadoras funcionam para ambos os lados.

26 A única coisa mais certeira do que o fogo inimigo é o fogo amigo.

27 Dificulte a entrada do inimigo e você não conseguirá sair.

28 Se você assumir mais objetivos do que deve, terá de cumprir mais do que pode.

29 Quando ambos os lados estão convencidos de que vão perder, ambos estão certos.

30 Os soldados profissionais são previsíveis, mas o mundo está cheio de amadores.

31 Murphy serviu no Vietnã.

COMO COMANDAR SEU ESQUADRÃO

COMO TRABALHAR EM EQUIPE

O trabalho em equipe significa que cada pessoa num esquadrão, pelotão, companhia, tropa ou bateria dá o máximo de si para contribuir para o sucesso de toda a unidade. O sucesso na batalha depende do trabalho em equipe e, a menos que você faça sua parte, a equipe poderá não vencer.

Essa força militar é organizada de tal maneira que cada grupo, independentemente de seu tamanho, possa funcionar como uma máquina bem regulada, de modo a cumprir seus objetivos. Para que isso aconteça, cada pessoa recebe uma função que pode ser – e provavelmente será – diferente das dos demais soldados do grupo. É importante que cada soldado compreenda perfeitamente bem suas funções, já que sua própria vida, e a de seus companheiros, pode estar em jogo.

COMO DAR ORDENS

O soldado de posto mais elevado dá as ordens. Como cabo, você comandará os recrutas que compõem seu esquadrão. Em campanha, você pode achar necessário ordenar que um esquadrão (de qualquer tamanho) o siga numa batalha. Ou pode decidir também que é mais seguro ordenar a seu esquadrão que patrulhe a retaguarda enquanto você vai na frente, fazendo o reconhecimento da área. Ocasionalmente, você vai encontrar no campo outros soldados de postos menos elevados que estão sob o comando de outros oficiais e não podem segui-lo. De qualquer maneira, como oficial mais graduado, é você quem arregimenta. As decisões tomadas em campo são cruciais para sua missão, para sua vida e para a vida daqueles sob seu comando.

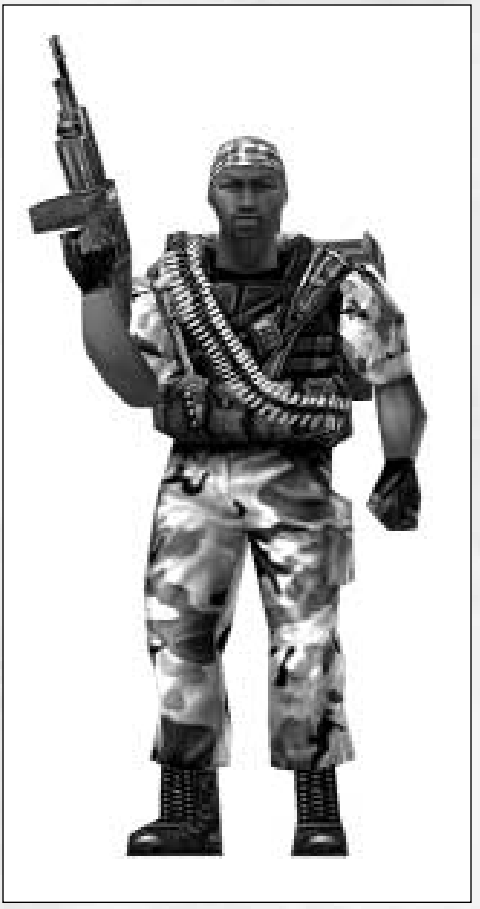
15 de março

O boato foi confirmado. Estamos sendo treinados para uma missão no Centro de Pesquisas Black Mesa. Tudo o que sei é que o lugar está sendo usado por cientistas que estão realizando algum tipo de pesquisa nova. Não imagino para que é que eles precisam da gente. Informaram-nos hoje que devemos nos preparar caso nossa missão comece amanhã. Não sei do que se trata, mas acho isso tudo muito estranho. Espero que nada aconteça, pois essa missão não me parece ter um grande potencial de emoção. Preferia esperar por algo com maior possibilidade de combate.

CONHEÇA SEU ESQUADRÃO

SOLDADO

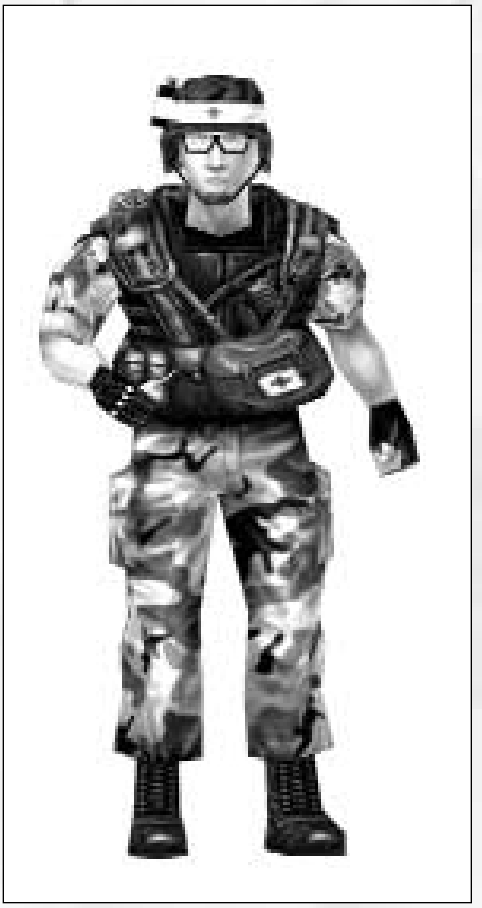
O soldado do esquadrão de assalto vem equipado com uma espingarda, uma submetralhadora MP-5 ou uma submetralhadora leve M-249. Algumas vezes, eles podem carregar granadas. Esses soldados seguirão fielmente as suas ordens. Basta colocar-se de frente para eles e pressionar a tecla Usar. Você também pode ordenar ao soldado que vigie a área ao redor dele. Pressione novamente a tecla Usar, e ele ficará de sentinela.



A falta de disciplina de um soldado pode não apenas custar-lhe a vida e a de seus companheiros, mas fazer fracassar uma missão militar.

MÉDICO

O médico é treinado em primeiros socorros e cirurgias de emergência, podendo curar os soldados feridos na campanha. Para obter ajuda de um médico, coloque-se de frente para ele e pressione a tecla Usar. O médico continua tratando você enquanto a tecla Usar permanecer pressionada ou até sua completa recuperação. Os médicos carregam uma quantidade limitada de suprimentos e, se requisitados com muita freqüência, não poderão mais curar você ou seu esquadrão. Durante o combate, os outros soldados podem pedir ajuda médica e, se escutá-los, o médico tentará correr em seu auxílio. Os médicos vêm equipados com uma pistola de combate Desert Eagle .357, mas é mais seguro mantê-los atrás da linha de fogo.



ENGENHEIRO

O engenheiro vem equipado com ferramentas que permitem a adaptação às novas situações na campanha. Ele pode até ser empregado para arrombar portas trancadas. Para fazer com que um engenheiro com um maçarico trabalhe para você, conduza-o até a porta que precisa ser arrombada e ele fará seu trabalho. O engenheiro pode usar sua pistola para combater, mas deve-se tomar todo o cuidado possível para mantê-lo vivo. Se você perder seus únicos engenheiros capazes de arrombar uma porta, pode fracassar em sua missão. Tome cuidado também para evitar que o tanque de combustível desse soldado que carrega um maçarico sofra danos. Se sua superfície for perfurada, é provável que venha a explodir.

MULTIJOGADOR

O *Half-Life: Opposing Force* traz uma série de novos e emocionantes mapas de nível criados pelos maiores nomes da indústria do jogo. Além disso, foram adicionados novos modelos de jogadores, baseados nos personagens introduzidos neste jogo. Por fim, todas as armas do jogo original, bem como as lançadas neste, acham-se disponíveis no jogo online.

NOVAS ARMAS NO MODO MULTIJOGADOR

Basta iniciar ou acessar o jogo na Internet ou em rede local para você encontrar armas novas e originais espalhadas por todos os mapas. Você também vai notar que suas mãos estarão vestindo luvas parecidas com as do cabo Adrian Shephard, em vez do traje HEV laranja vestido por Gordon Freeman.

NOVOS MODELOS NO MODO MULTIJOGADOR

Os novos modelos podem ser acessados na opção Customize (Personalizar) no menu da tela Multiplayer (Multijogador). Basta percorrer a janela de modelos, clicando nas setas, e seu jogador poderá parecer-se com um engenheiro, Otis, um médico, um sargento de treinamento, um soldado SAW ou qualquer outro dos vários modelos novos incluídos no modo multijogador.

NOVOS MAPAS

A Gearbox Software e a Sierra Studios orgulham-se de haver reunido um grupo tão especial de talentos para, coletivamente, criar os melhores jogos de ação do gênero. Ao entrar num dos níveis "All Star" do jogo multijogador, você verá surgir na tela uma breve descrição do projetista daquele nível.

O TEAM FORTRESS CLASSIC

A Sierra Studios, a Valve Software e a Gearbox Software, com a ajuda da WON.NET, promoveram na Internet um concurso de mapas de nível para o Team Fortress Classic. Os mapas vencedores acham-se disponíveis neste jogo. Para jogar essas missões, ative o Team Fortress Classic mod. no menu Custom Game (Jogo Personalizado), dentro do *Half-Life*, e então inicie ou acesse o jogo no modo multijogador, usando os novos mapas.

Nas batalhas modernas, a coesão de um corpo militar não depende apenas do completo entrosamento de todos os soldados, mas do desenvolvimento de um poder de dinâmica em cada indivíduo.

README.TXT

Informações atualizadas sobre os novos mapas do TFC ou sobre aqueles criados pelos gênios da indústria do jogo (“All Stars”) podem ser encontradas no arquivo Readme.txt, que acompanha o *Opposing Force*. Você pode abrir esse arquivo selecionando a opção View Readme.txt (Ver Readme.txt) no menu principal.

ORDENS GERAIS PARA TODOS OS SENTINELAS

– Tomar conta deste posto e de todas as propriedades do governo à minha vista.

– Locomover-me em meu posto como militar, mantendo-me sempre em estado de alerta e observando tudo o que acontece em meu campo de visão e audição.

– Relatar todas as violações às ordens dadas, por cujo cumprimento fui incumbido de zelar.

– Repetir as chamadas feitas de postos que se acham mais distantes da casa da guarda que o meu.

– Deixar meu posto somente quando adequadamente substituído.

– Receber, obedecer e transmitir para o sentinela que me substituir todas as ordens do oficial comandante, do oficial do dia e dos oficiais – subalternos ou não – da guarda.

– Não falar com ninguém, exceto no cumprimento do dever.

– Dar o alarme em caso de fogo ou desordem.

– Chamar o cabo da guarda nos casos não previstos nas instruções.

– Saudar todos os oficiais e as cores e bandeiras expostas.

– Ser especialmente vigilante à noite e, em tempo de conflito, exigir a senha de todas as pessoas no posto ou perto dele, não permitindo a entrada de ninguém sem a devida autorização.

Os soldados que constantemente deixam de cumprir suas obrigações têm boas chances de, mais cedo ou mais tarde, perder o respeito e a estima de seus companheiros, sofrer punições e talvez até de acabar voltando à vida civil com baixa desonrosa.

CRÉDITOS

Gearbox

Produção/Direção
Randy Pitchford

Direção de arte
Brian Martel

Chefe de programação
John Faulkenbury

Principal desenhista de nível
Rob Heironimus

Modelos e animação
Stephen Bahl
Brian Martel
Landon Montgomery

Texturas, pele e arte
Stephen Bahl
Brian Martel
Landon Montgomery

Projetistas de nível
Rob Heironimus
David Mertz
Randy Pitchford
Mike Wardwell

Programação
Patrick Deupree
John Faulkenbury
Steve Jones
Sean Reardon

Efeitos sonoros
Rob Heironimus

Administração de rede
John Faulkenbury
Stephen Palmer

Redação
Stephen Bahl
Rob Heironimus
Kristy Junio
Randy Pitchford

Manual
Kristy Junio
Randy Pitchford

Administração
Stephen Bahl
Landon Montgomery

Sierra Studios

Vice-presidente sênior
J. Mark Hood

Produtor, desenvolvimento externo
Jeff Pobst

Diretor de marketing, Core Games
Jim Veevaert

Gerente de produto
Doug Lombardi

Marketing
Marc Tardif

Gerente de RP
Genevieve Ostergard

Projetista de som, técnico de gravação de voz
Ben Houge

Engenheiros da WON.net Networking
Stuart Seelye
Mike Nicolino
Lee Olds
Erik De Bonte
Brian Rothstein
Colen Garoutte-Carson
Eric Harmon

Vozes dos personagens
Harry S. Robins
Mike Shapiro
Jon St. John

Música original
Chris Jensen

Serviços de criação, gerente de contabilidade
Justin Kirby

Caixa e material promocional
Bluespark Studios

Layout do manual
Cheryl Sweeney

Equipe de controle de qualidade
Marc Nagel
James Evans
Niko Simonson
Byron Hummel
Darren Beil
Lester Stocker
Quang Pham
Erik Downing
Matt “Duke” Edington
Erinn Hamilton
Chris Mason
Phil Kuhlmey
Ken Eaton
Gary Stevens

Equipe de localização
Flavie Gufflet-Dowling
Paul Cooke
Donncha Ryan
Kevin Boyle
David Hickey
Conor Harlow

VALVE
Ted Backman
T.K. Backman
Kelly Bailey
Yahn Bernier
Ken Birdwell
Steve Bond
Dario Casali
John Cook
Greg Coomer
Wes Cumberland
John Guthrie
Mona Lisa Guthrie
Mike Harrington
Monica Harrington
Brett Johnson
Chuck Jones
Marc Laidlaw
Karen Laur
Randy Lundeen
Yatzse Mark
Lisa Mennet
Gabe Newell
Dave Riller
Aaron Stackpole
Jay Stelly
Harry Teasley
Stephen Theodore
Bill Van Buren
Robin Walker
Douglas R. Wood

Agradecimentos especiais
Matt Armstrong
Gabe Newell, Valve Software e Sierra Studios
Os projetistas de nível (All-Star) do *Opposing Force*
Equipe de testes da versão beta do *Opposing Force*
Familiares e amigos da Gearbox